**ИМЯ**

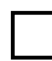
**ЯРОСТЬ**

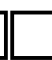
**КОНТРОЛЬ**

**НАВЫК**

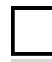
**РЕПУТАЦИЯ**







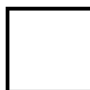
**ОБЕСПЕЧЕНИЕ**





Снаряжение и примечания

**EXP:**  **УРОВЕНЬ:** 

## БОЕЦ

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Мастер**: Один раз за игровую сессию ты можешь перебросить любой бросок при этом не важно, твой это бросок или чужой. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит.

**Крушитель**: Когда ты ломаешь что-то, брось+Ярость. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это не заняло много времени;
- Это можно починить.

**Школа стрелка**: Можешь использовать любое одноручное оружие на дистанции «в упор».

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Беспощадный**: Твой Урон увеличивается на +1.
- ☐ **Боевое неистовство**: Когда сражаешься, на 10+ выбери 3.
- ☐ **Стальные нервы**: Когда ты ориентируешься в ситуации во время боя, получи +1.
- ☐ **Телохранитель**: Когда ты защищаешь, ты можешь потратить 1 фишку и выбрать такой вариант: - Нанеси противнику свой полный Урон;
- ☐ **Через боль**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости и в итоге получаешь урон, прибавь свою Ярость к защите.

---

**ИМЯ**

**ЯРОСТЬ**

**КОНТРОЛЬ**

**НАВЫК**

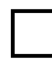
**РЕПУТАЦИЯ**



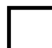




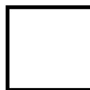
**ОБЕСПЕЧЕНИЕ**





Снаряжение и примечания

**EXP:**  **УРОВЕНЬ:** 

## АТЛЕТ

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Бегун**: Когда тебе необходимо оказаться где-то, брось+Контроль. На 10+ ты прибываешь туда как раз вовремя. На 7-9 то же самое, но в процессе ты привлек к себе ненужное внимание.

**Снайпер**: Когда ты атакуешь противника, который не подозревает о твоем присутствии, ты можешь один раз перебросить урон и выбрать лучший результат.

**Неуловимый**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью контроля, считай 6- как 7-9.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Паркур**: Ты можешь взбираться практически по любым поверхностям. Ты автоматически игнорируешь угрозу, когда кто-то пытается сбросить тебя с этой поверхности.
- ☐ **Вне состояния покоя**: Теперь ты получаешь +1, действуя (но не управляя) на чем-то, что движется с большой скоростью. Правда, когда ты стоишь на твердой земле тебе скучно.
- ☐ **Броня лишь мешает**: Ты полагаешься на скорость реакции и ловкость, а не на броню. Твоя Защита равна твоей Ярости, пока ты не носишь броню. Против тебя не работает тэг «бронебойный», а также те свойства, которые игнорируют обычную Защиту.
- ☐ **Контратака**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Контроля, на 10+ ты можешь так же нанести противнику свой урон. На 7—9 то же самое, но и он нанесет тебе свой урон.
- ☐ **Скрытное проникновение**: Когда ты действуешь незаметно, у тебя есть второй шанс не попасться. Один раз в сессию, когда тебя должны обнаружить, расскажи, что помешало этому произойти.

**ИМЯ**

**ЯРОСТЬ**

**КОНТРОЛЬ**

**НАВЫК**

**РЕПУТАЦИЯ**

ОБЕСПЕЧЕНИЕ




Снаряжение и примечания

**EXP:** **УРОВЕНЬ:**

## ЭКСПЕРТ

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Мастер: Когда ты что-то чинишь или ломаешь, считай 6- как 7-9.

Ас: Ты получаешь +1, когда сидишь за рулем или штурвалом любого транспортного средства.

Работа в полях: Когда ты ищешь кого-то, брось+Навык. На 10+ задай Ведущему 2 вопроса. На 7-9 задай Ведущему 1 вопрос и кто-то заинтересовался, почему ты задаешь эти вопросы.

- Где и когда его видели в последний раз?
- С кем его видели в последний раз?
- Что он делал, когда его видели в последний раз?

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Запас карман не тянет**: Один раз за сессию, когда тебе что-то требуется, достань это из сумки, даже если у тебя этого просто не может быть.
- ☐ **Всегда наготове**: Ты умеешь прятать вещи и проносить запрещенное в охраняемые места. Когда ты избегаешь угрозы обнаружения скрытого оружия или предмета, считай 6- как 7-9.
- ☐ **Экстремальный гонщик**: Когда ты игнорируешь угрозу, управляя транспортом, считай 6- как 7-9.
- ☐ **Реанимация:** Когда твой соратник испускает последний вздох, потрать 1 припас и брось+Навык. На 10+ он получает +2 на бросок. На 79 тоже самое, но ты подвергаешься угрозе.
- ☐ **Не ждали?** Один раз за игровую сессию ты можешь использовать специальный ход другого класса.

---

**ИМЯ**

**ЯРОСТЬ**

**КОНТРОЛЬ**

**НАВЫК**

**РЕПУТАЦИЯ**

ОБЕСПЕЧЕНИЕ




Снаряжение и примечания

**EXP:** **УРОВЕНЬ:**

## ЭРУДИТ

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Образование: Когда ты участвуешь в беседе, брось+Навык. На 10+ ты знаешь какой-то удивительный факт по теме беседы. Сообщи его  и все изумленно сконцентрируют свое внимание на тебе. На 7-9 то же самое, но факт может оказаться неприятен одному из собеседников, отчего могут возникнуть проблемы.

Проницательность: Ты можешь задать на 1 вопрос больше, когда успешно ориентируешься.

Исследователь: Когда ты исследуешь, считай 6- как 7-9.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Помощь от друга**: Когда ты помогаешь кому-то, он получает еще +1.
- ☐ **Большая сумка**: Один раз за сессию ты можешь достать из сумки или кармана прибор или реагент, необходимый для конкретного исследования. Расскажи, откуда он у тебя оказался.
- ☐ **Чувство опасности**: В начале боя промедли, обведя противников пристальным взглядом и спроси Ведущего, кто из них наиболее опасен. Ведущий обязан сказать тебе правду.
- ☐ **Стреляй первым**: Тебя нельзя застать врасплох. Когда противник хочет застать тебя врасплох, ты действуешь первым.
- ☐ **Мировой**: Выбери один специальный ход другого персонажа.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ







ОБЕСПЕЧЕНИЕ







Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

## ДИПЛОМАТ

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Все решаемо**: Когда разгорается конфликт, брось+Репутация. На 10+ противник обращает внимание на тебя, беря паузу. На 7-9 то же самое, но тебе придется оказать ему услугу.

**Манипулятор**: Когда тебе что-то нужно от НПС, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7-9 Ведущий выберет 1:

- Он выполнит твою просьбу;
- Он откажется, но ты получишь +1 против него.

**Эмпат**: Когда ты ориентируешься в ситуации, считай 6- как 7-9.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Воодушевление**: Когда соратник получает первое ранение в бою, брось+Репутация. На 10+ он получает +2 на атаку. На 7-9 он получает +1 на атаку.

☐ **Мистификатор**: Когда ты ведешь переговоры, на 7+ ты также получаешь +1 против оппонента.

☐ **Отчаянная ложь**: Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Брось+Репутация. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7—9 выкрутиться не получилось, но возмездие будет чуть мягче.

☐ **Паук**: У тебя есть сеть информаторов. Один раз в сессию, когда ты ориентируешься, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.

☐ **Прорицатель**: При общении ты «видишь» эмоциональное состояние собеседника. Ты можешь понять, когда собеседник тебе врет или недоговаривает. Обычно твое чутье не ошибается.

---

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ







ОБЕСПЕЧЕНИЕ







Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

### СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐

☐

☐

☐

☐